



XBOX 360®

**CAPCOM®**



**BINK**  
VIDEO



CE EUROPE LTD.  
The Metro Building, 3rd Floor, 1 Butterwick, LONDON, W6 8DL, UK

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. Portion of this software utilize Speed Tree®RT Technology ( ©2012 Interactive Data Visualization, Inc.) Speed Tree® Technology is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All right reserved. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Uses Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved. This product includes code licensed from NVIDIA. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. This software uses fonts by Fontworks Japan, Inc. Fontworks and the font names are trademarks of Fontworks Japan, Inc.

M87038-07FRE

5055060962978

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

## I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

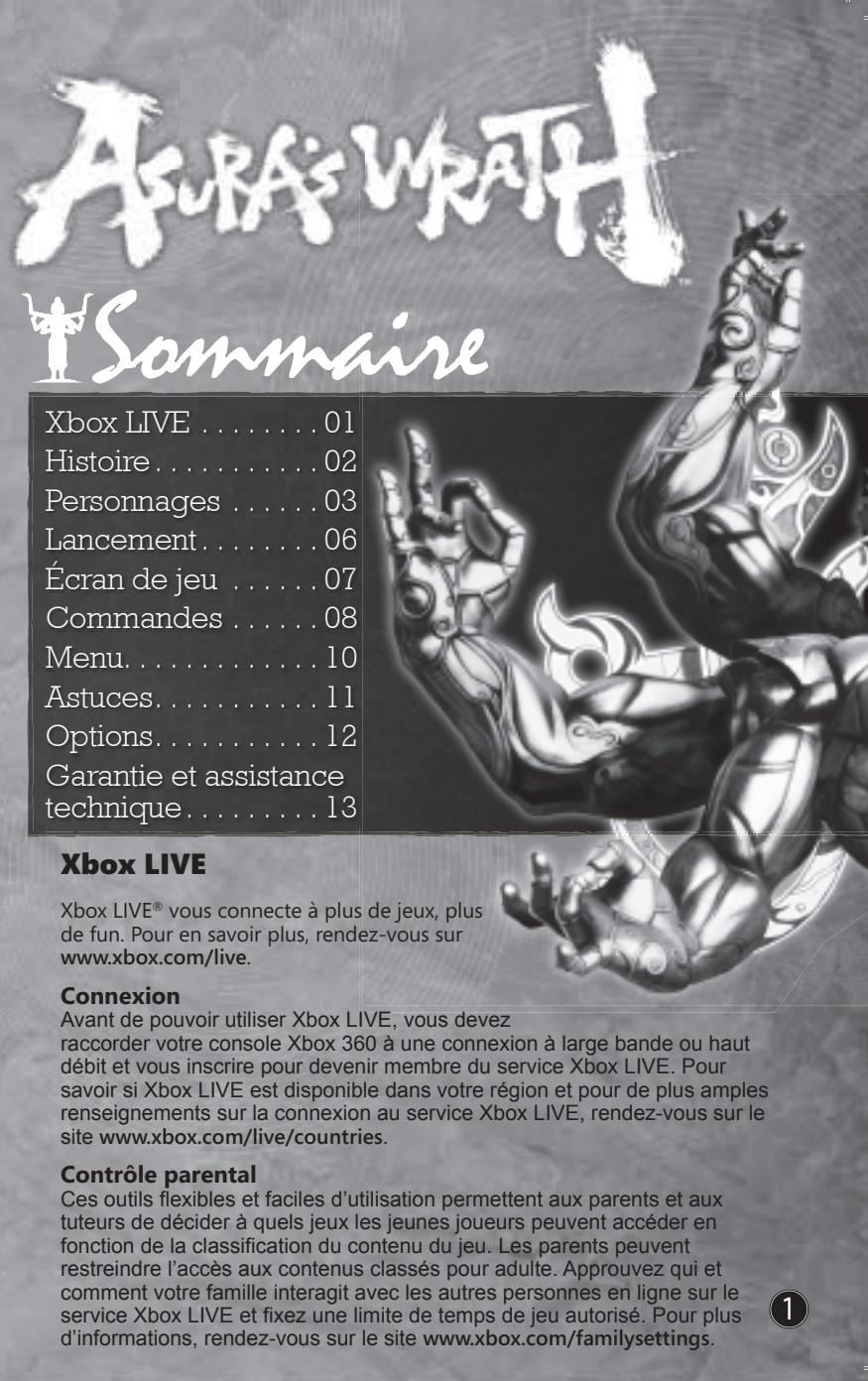
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.peqi.info> et [peqionline.eu](http://peqionline.eu)



**xbox LIVE**

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Histoire

La puissante nation de Shinkoku Trastrium, superpuissance militaire et culturelle, domine le monde.

Cette incroyable civilisation mêle technologie moderne, spiritualisme et religion. Sa classe supérieure, les demi-dieux, s'appuie sur une hiérarchie stricte pour gouverner le reste de l'humanité.

Mais même les demi-dieux ne peuvent se débarrasser d'un épineux problème, les Gohmas.

Ces créatures monstrueuses, nées d'une terre impure, s'attaquent sans relâche aux demi-dieux, à l'humanité et à la civilisation tout entière.

L'humanité, impuissante, est à la merci de leurs assauts quotidiens. Les demi-dieux sont son seul espoir.

Asura et ses alliés, connus comme les Huit Généraux Célestes, prennent alors la tête de l'armée Shinkoku. Après de nombreuses batailles aussi sanglantes qu'acharnées, ils réussissent à anéantir la source de tous les Gohmas, Gohma Vlitra.

Mais l'accalmie est de courte durée pour Shinkoku Trastrium. Tout s'écroule lorsque leur empereur est assassiné et qu'Asura est faussement accusé de ce meurtre. Les vrais coupables ne sont autres que les sept autres Généraux Célestes !

Ils enlèvent également la fille chérie d'Asura et tuent sa femme, Durga. Vaincu, banni des Cieux par les Généraux Célestes et laissé pour mort, Asura jure alors de se venger de ses anciens frères d'armes.

Héros de notre histoire, ancien membre des Généraux Célestes à la tête de l'armée Shinkoku, il a été trahi par ses frères d'armes qui ont enlevé sa fille, tué sa femme et l'ont laissé pour mort. Mais sa soif inextinguible de vengeance lui a permis de revenir dans le monde des vivants.

**ASURA**

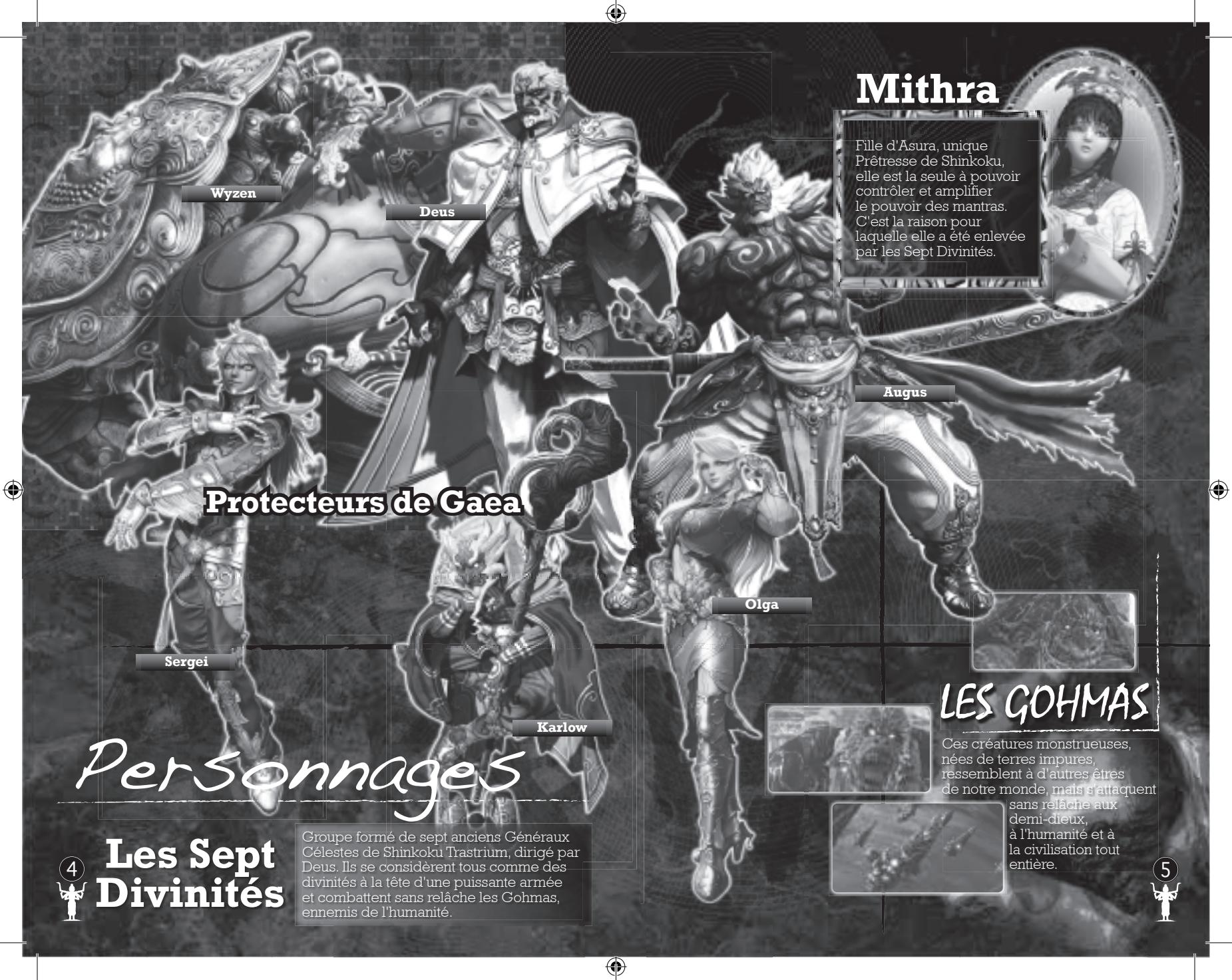


**YASHA**



L'une des Sept Divinités autoproclamées, ancien membre des Généraux Célestes à la tête de l'armée Shinkoku. Calme et serein, il maîtrise l'art de la guerre. Sa vitesse et ses compétences en font une figure proéminente parmi les Généraux. C'est l'ennemi juré d'Asura.

## Personnages



## Les Sept Divinités

Groupe formé de sept anciens Généraux Célestes de Shinkoku Trarium, dirigé par Deus. Ils se considèrent tous comme des divinités à la tête d'une puissante armée et combattent sans relâche les Gohmas, ennemis de l'humanité.

## Personnages

Wyzen

Deus

Sergei

Karlow

## Mithra

Fille d'Asura, unique Prêtresse de Shinkoku, elle est la seule à pouvoir contrôler et amplifier le pouvoir des masques. C'est la raison pour laquelle elle a été enlevée par les Sept Divinités.

Augus

## LES GOHMAS

Ces créatures monstrueuses, nées de terres impures, ressemblent à d'autres êtres de notre monde, mais s'attaquent sans relâche aux demi-dieux, à l'humanité et à la civilisation tout entière.

# Lancement



L'écran titre apparaît au lancement du jeu.

Appuyez alors sur la touche START pour afficher le menu principal.

## ● Le menu principal propose les choix suivants.

**NOUVEAU**..... Commencer une nouvelle partie.

**CHAPITRES**..... Sélectionner et lancer un chapitre.

**OPTIONS**..... Vérifier et modifier les paramètres de jeu.

**EXTRAS**..... Voir des illustrations exclusives, des vidéos, etc.

Du contenu supplémentaire est débloqué à mesure que vous progressez dans le jeu.

● SUCCÈS

Voir les succès obtenus.

● CG

Voir les graphismes CG d'ASURA'S WRATH.

● ILLUSTRATIONS

Voir les illustrations d'ASURA'S WRATH.

● INTERLUDES  
ET VIDÉOS

Voir les interludes et les vidéos promotionnelles d'ASURA'S WRATH.

● JAUGES

Changer les jauge utilisées pendant une partie.

● EYECATCH

Paramétrier et personnaliser les eyecatch.

## ● Sauvegarder

Votre progression dans le jeu est automatiquement sauvegardée à la fin de chaque Sûtra. Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le Sûtra de votre choix dans le menu CHAPITRES (voir p.10). Au moins 108KB d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder sur le disque dur Xbox 360.

# Écran de jeu

Votre jauge Trikâya se remplit lorsque vous infligez ou encaissez des dégâts. Une fois qu'elle est pleine, le mode Trikâya peut être activé et la force d'Asura est alors décuplée pendant une durée définie. Ce mode l'empêche d'entrer en surcharge.

Jauge Trikâya

Mode Trikâya

Lorsque vous subissez des dégâts, cette jauge diminue. Si elle se vide entièrement, vous perdez la partie.

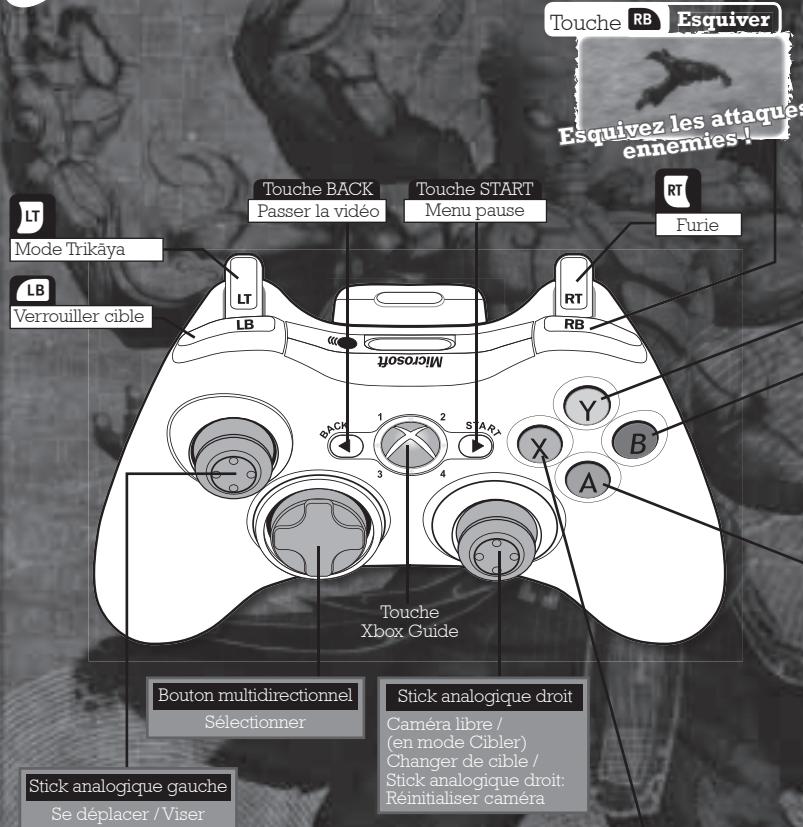
Vitalité

Selon la situation,  
des commandes  
d'action spéciale  
peuvent apparaître  
à l'écran.

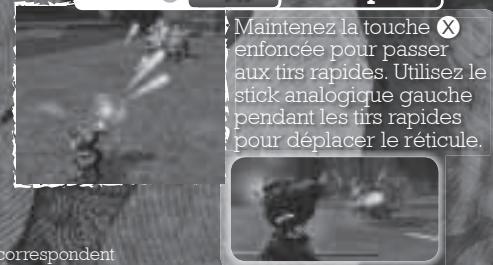
Furie

La jauge de Furie se remplit à chaque fois que vous infligez des dégâts à vos ennemis. L'icône de Furie apparaît à l'écran lorsque la jauge est pleine. Appuyez sur la touche **RT** pour l'activer et exécuter une attaque dévastatrice.

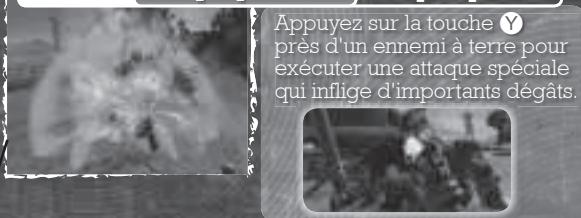
# Commandes



## Touche X    **Tir**    **Tir rapide**



## Touche Y    **Attaque puissante**    **Attaque spéciale**



**Surcharge**  
Chaque attaque puissante ou spéciale réalisée entraîne une surcharge momentanée d'Asura. Ces attaques ne peuvent plus être utilisées si Asura est en surcharge.

## Touche B    **Attaque**    **Attaque dash**



## COMMANDES SÉCIALES

Chargez sur l'ennemi à l'aide d'une attaque combo !

## CONTRE

## Touche A    **Sauter**    **Rétablissement**



Appuyez sur la touche indiquée à l'écran juste avant une attaque de l'adversaire pour la contre.

## CHANCE SYNCHRO

La touche Y s'affiche parfois à l'écran. Appuyez sur la touche Y lorsque son icône apparaît. Les résultats seront affichés dans le menu Résultats une fois le Sutra en cours terminé.

9

8 Les commandes ci-dessus correspondent à la configuration Type A. Vous pouvez les modifier en sélectionnant OPTIONS dans le menu principal. ➤ P.12

# Menu

## CHAPITRES

L'option CHAPITRES de l'écran menu principal vous permet d'avoir accès aux Sûtras du jeu. Vous pouvez parcourir les Sûtras terminés qui sont affichés en appuyant sur la touche **LB** et la touche **RB**. Sélectionnez ensuite le Sûtra de votre choix. Vous pouvez modifier la difficulté des SÛTRAS dans les OPTIONS du menu principal.



- **JOUER**  
Lancer le Sûtra sélectionné.
- **RECORD**  
Voir les résultats du Sûtra sélectionné.

## MENU PAUSE

Pour afficher le menu Pause, appuyez sur la touche START. Le menu Pause vous propose les choix suivants :



- **REPRENDRE**  
Quitter le menu Pause et reprendre la partie en cours.
- **COMMANDES**  
Configurer la caméra, les paramètres de vibration ou vérifier le type de commandes utilisé.
- **ÉCRAN TITRE**  
Quitter le menu Pause et revenir au menu principal.

## RÉSULTATS

Résultats obtenus à la fin d'un Sûtra.



# Astuces

### Utilisez l'attaque spéciale !

Approchez-vous d'un ennemi à terre et faites appel à votre attaque spéciale ! Vous infligerez d'importants dégâts et votre jauge de Fureur se remplira un peu plus !  
Mais attention à la surcharge !

### Pensez à verrouiller vos cibles !

Si vous perdez un ennemi de vue, utilisez le verrouillage pour le retrouver ! Cela permet également de verrouiller des ennemis qui attaquent à distance.  
Mais attention ! Cette option ne fonctionne pas si aucun ennemi ne se trouve à proximité !

### Surprenez vos adversaires grâce au mode Trikaya !

Lorsque la jauge Trikaya est pleine, appuyez sur **Y** pour l'activer !  
Ignorez les attaques ennemis pour enchaîner des combos !  
Mais soyez prudent, toutes les bonnes choses ont une fin !

### Projetez vos ennemis dans les airs grâce à une attaque dash !

Si vous arrivez à surprendre un ennemi avec une attaque dash, vous le projetez dans les airs ! Cette attaque peut être associée à un combo ou à une attaque spéciale une fois l'ennemi au sol !  
Mais attention ! Il vaut mieux ne pas rater votre coup !

# Options

## ÉCRAN OPTIONS

L'écran Options vous propose les choix suivants :



### ● DIFFICULTÉ

Modifier la difficulté du jeu.

### ● SONS

- Audio : alterner entre des voix en anglais ou en japonais.
- Volume : ajuster le volume sonore.

### ● SOUS-TITRES/INFORMATIONS

- Sous-titres : afficher ou masquer les sous-titres.
- Informations : afficher ou masquer les informations.

### ● COMMANDES

Sélectionner le type de commandes de votre choix.

### ● CAMÉRA

- Axe Y : sélectionner Normal ou Inversé.
- Axe X : sélectionner Normal ou Inversé.
- Sensibilité : ajustez la sensibilité de la caméra et du réticule de visée.

### ● LUMINOSITÉ/VIBRATIONS

- Luminosité : ajuster la luminosité de l'écran.
- Vibrations : activer ou désactiver les vibrations.

Remarque : Pour activer les vibrations, appuyez sur la touche Xbox Guide et sélectionnez cette option dans le menu qui s'affiche.

### ● PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

Rétablir tous les paramètres par défaut.

## GARANTIE ET ASSISTANCE TECHNIQUE

**GARANTIE :** CE EUROPE LTD. (« CAPCOM ») garantit à l'acheteur de ce Jeu que ce dernier fonctionnera dans son ensemble comme indiqué dans le manuel joint, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si vous découvrez un problème avec le Jeu couvert par la présente garantie de 90 jours, votre revendeur réparera ou remplacera gratuitement le Jeu, à sa seule discrétion, conformément à la procédure énoncée ci-dessous. La présente garantie limitée : 1) ne s'applique pas si le Jeu est utilisé à des fins commerciales ; 2) est nulle si le Jeu a subi des dommages causés par un accident, une utilisation abusive, un virus ou une mauvaise application. La présente garantie vous confère des droits spécifiques, et vous disposez peut-être d'autres droits pouvant varier suivant les juridictions.

**RENOVI SOUS 90 JOURS :** les réclamations de garantie doivent être soumises au revendeur auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre revendeur accompagné d'une copie du ticket de caisse d'origine ainsi que d'une note expliquant le problème rencontré avec le Jeu. Le revendeur réparera ou remplacera le Jeu, à sa seule discrétion. Tout Jeu remplacé sera garanti jusqu'à échéance de la garantie d'origine ou pour une durée de 90 jours, selon la période la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne peut pas être réparé ou remplacé, vous recevrez uniquement un remboursement des dommages directs infligés au Jeu correspondant à une somme égale au prix d'achat du Jeu. Les éléments précités (réparation, remplacement ou dommages limités) constituent votre seul recours.

**LIMITATIONS :** DANS LES LIMITES AUTORISÉES PAR LA LOI, CE EUROPE LTD, SES REVENDEURS OU FOURNISSEURS NE SAURAIENT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE PARTICULIER, ACCIDENTEL, PUNITIF, INDIRECT OU CONSÉCUTIF RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE JEU.

**ASSISTANCE TECHNIQUE :** en cas de problèmes techniques liés à ce jeu Capcom, notre service d'assistance technique se tient à votre disposition de 10 h à 17 h, du lundi au vendredi.

**Si vous êtes domicilié en France, veuillez composez le 0800 9096 17**

**Si le numéro gratuit n'est pas disponible dans votre région, contactez-nous par e-mail à l'adresse [feedback@capcom.com](mailto:feedback@capcom.com) pour obtenir la liste complète de nos numéros internationaux.**

### CE EUROPE LTD.

The Metro Building, 3rd Floor, 1 Butterwick, LONDON, W6 8DL, UK  
[feedback@capcom.com](mailto:feedback@capcom.com)